

## APC maternelle

### LANGAGE ORAL

Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en comprenant et en se faisant comprendre

#### Compétences à développer :

- Comprendre des consignes
- Utiliser le langage pour structurer sa pensée

Compétences / objectifs	Activités ou démarches	Pistes, supports,	outils, liens
<p>Elaborer collectivement une consigne : Explorer le vocabulaire des consignes/ Travail sur la syntaxe</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Présenter une fiche imagée simple sur laquelle la consigne a déjà été exécutée.</li> <li>- Les élèves observent la fiche et expriment ce qu'ils y voient.</li> <li>- L'enseignant engage le groupe à interagir ; Les enfants discutent et argumentent pour trouver la consigne qui a été exécutée.</li> </ul>	<p>Exemple de consigne exécutée : Barre les collections de 3 petits ours. (2 variables : sur/ sous et nature des collections).</p> <p>Partir du plus simple pour aller au plus complexe :</p> <p><b>Les variables :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombre de critères en jeu, actions exécutées : coller, barrer, entourer, relier, ranger, écrire, découper,</li> <li>- Place de l'écrit sur la fiche</li> </ul>	<p>outil « Cogito » des éditions la cigale : <a href="http://www.editions-cigale.com">http://www.editions-cigale.com</a> S'inscrire sur le site- vidéos disponibles</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oser s'exprimer devant le groupe.</li> <li>- Formuler des consignes avec une syntaxe correcte et un vocabulaire précis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Présenter à un seul élève une fiche avec un dessin simple</li> <li>- L'élève formule la consigne aux autres élèves.</li> <li>- les camarades exécutent sur leur ardoise.</li> <li>- L'élève corrige, précise la formulation au fur et à mesure de l'exécution par ses camarades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exemples de fiche : 2 lignes continues dessinées en bas de la feuille/ une tête de bonhomme qui sourit/...</li> <li>- L'élève doit organiser les étapes du travail à exécuter.</li> </ul> <p><b>Les variables :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nature des formes</li> <li>- Complexité des dessins</li> <li>- Détails plus ou moins fournis</li> <li>- Place des dessins sur la feuille : travail sur les connecteurs spatiaux</li> </ul>	<p>outil « Spatia » des éditions la cigale : <a href="http://www.editions-cigale.com">http://www.editions-cigale.com</a></p>

<p>Formuler des consignes dans les coins-jeux</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Phase de découverte : L'enfant joue, l'adulte demande à l'élève d'explicitier ses actions.</li> <li>- L'enseignant fait exécuter des consignes</li> <li>- L'élève explicite les consignes à un camarade. Il reformule, rectifie et précise au fur et à mesure de l'exécution.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habiller la poupée</li> <li>- Mettre la table</li> <li>- Construire avec des clipsos suivant un modèle,...</li> <li>- Disposer des objets dans un espace donné à partir d'une photo et indiquer le trajet d'une voiture manipulée par un camarade</li> <li>- Faire construire un parcours avec du matériel EPS</li> </ul>	
<p>Comprendre et appliquer une règle de jeu et l'expliquer à ses camarades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découverte du matériel, du but et des règles du jeu</li> <li>- Les élèves jouent guidés par l'enseignant. Il explicite ses actions.</li> <li>- L'élève apprendra ensuite à jouer à d'autres camarades (de sa classe par exemple).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation de jeux à règles : jeux de société, jeux mathématiques</li> </ul>	